JOUER LE VERTIGE LOGIQUE



Comment faire interagir les réalités dans les jeux de rôle

Écrit par Thomas Munier
Couverture par Fabien Bouguennec

RÉSUMÉ

Dans les jeux de rôle sur table (qu'ils soient avec ou sans meneur de jeu, mais aussi sur table virtuelle ou par écrit, et moyennant quelques adaptations, dans les jeux de rôle grandeur nature), le vertige logique désigne des moments de jeu (et l'effet ressenti à ces moments) où plusieurs réalités communiquent et s'influencent. Les personnages interagissent avec ces réalités et les réalités interagissent avec les personnages.

L'objectif de cet essai est de présenter cette façon de jouer, si vous voulez l'intégrer dans votre pratique. Il vous serait possible d'utiliser cet essai comme une base pour créer un jeu, mais vous devriez alors réfléchir vous-même sur la manière d'automatiser le vertige logique par des règles :
+ choix des techniques ;
+ mécaniques de résolution ;
+ cartes d'événements ;
+ tables aléatoires ;
+ description des différentes réalités de l'univers de jeu.

Je montrerai de quels jeux et pratiques je suis parti pour échafauder mes propres techniques de vertige logique. J'expliquerai où réside l'intérêt de ces techniques, et sur quelle base je les teste et les présente. J'énumérerai ensuite mes techniques, en les regroupant par le type de brique élémentaire sur lesquelles elles s'appuient :
+ l'espace ;
+ le temps :
+ le récit ;
+ la perception ;
+ ou les possibles.

Je donnerai ensuite un aperçu global de l'intérêt de ces techniques suivant quatre grandes façons de jouer : tactique, morale, esthétique ou sociale.

Je pourrai enfin vous expliquer comment mettre en place ces techniques dans une partie de jeu de rôle.

Je ferai alors une conclusion générale avant de vous laisser avec une fiche pratique et un jeu de cartes qui récapitulent le tout.

PLAN

1. LEXIQUE

Joueuse : Personne qui incarne prioritairement un personnage. Le neutre féminin est employé pour marquer la mixité dans le loisir. Le terme revient au masculin quand il désigne spécifiquement un homme dans les exemples de parties.

Personnage : Protagoniste de l'histoire, incarné par une joueuse.

Figurant : Adjuvants ou antagonistes des personnages.

MJ : Meneur de jeu. Personne qui incarne prioritairement le décor ou les figurants.

On : Joueuses et MJ, en concertation.

Méta-jeu (parfois abrégé en « méta ») : Coup ou commentaire d'une joueuse motivé par des éléments extérieurs à la fiction du jeu.

Réalité : À l'intérieur de la fiction de jeu de rôle, une réalité est un monde unifié, pouvant avoir une taille infinie. Le vertige logique survient quand plusieurs réalités peuvent interagir.

Vertige logique : Décrit une scène de jeu où les réalités et leur contenu interagissent, et l'effet que cela produit sur les joueuses.

Mise en scène : Moment de description dans une scène de jeu de rôle.

Mise en jeu : Moment d'interaction dans une scène de jeu de rôle.

Technique : Méthode de MJ ou de joueuse pour créer une mise en scène ou une mise en jeu dans un but précis.

Cinématique : Scène décrite par une seule personne (en tant que MJ ou joueuse). Les autres joueuses sont spectatrices. Elles peuvent aussi commenter en tant que joueuses ou en tant que personnages.

Mise en abyme : Moment où les personnages sont plus ou moins conscients d'être des personnages de jeu de rôle.

Ironie dramatique : Mise en jeu où la joueuse se sert d'informations que son personnage ignore.

Paradigme : Élément descripteur de la métaphysique du monde de jeu.

AI : Abréviation de « Forum internet des Ateliers Imaginaires »
http://lesateliersimaginaires.com/forum/index.php

TE : Abréviation de « Forum internet de Terres Etranges »
http://www.terresetranges.net/forums/index.php

Flashback : Retour dans une scène antérieure au présent du jeu.

Flashforward : Projection dans une scène postérieure au présent du jeu.



2. FONDAMENTAUX

Il convient d'abord de dégager une définition du vertige logique, à partir des précédents en ma connaissance dans le monde du jeu de rôle, et de ma propre façon de jouer. On pourra alors comprendre l'intérêt ludique du vertige logique. Sur cette base, je pourrai ensuite dresser un inventaire de mes propres techniques de vertige logique.

2.1. Éléments de définition

2.1.1. Un exemple de vertige logique

En débarrassant le grenier poussiéreux de sa maison natale, une femme découvre une porte dont elle ignorait l'existence. Elle en franchit le seuil et arrive dans une version plus propre du même grenier : elle comprend qu'elle vient d'atterrir dans le passé. Elle descend dans les étages inférieurs et rencontre son père, décédé depuis. Après d'émouvantes retrouvailles, elle entraîne son père dans le présent pour lui montrer ce que sa vie est devenue.

2.1.2. Définition de l'interaction

L'interaction est une action qui met en relation un personnage, un figurant ou un décor avec un autre personnage, figurant ou décor. À supposer que cette interaction aboutisse (si un jet de dé est requis, il faut qu'il réussisse), au moins un des deux protagonistes de l'interaction s'en retrouve transformé (un personnage est mentalement affecté, un décor est détruit, un mystère est levé...)

2.1.3 Définition des réalités

Habituellement, une partie de jeu de rôle comporte un seul monde fictionnel, conjugué au présent. J'appelle cela une réalité. Le vertige logique implique la cohabitation d'au moins deux réalités au sein de la même partie. De surcroît, il doit exister une possibilité de communication, voire d'interaction entre ces multiples réalités.

2.1.4. Définition du vertige logique

Le vertige logique recouvre un ensemble de techniques qui distordent ou démultiplient la notion de réalité, d'espace, de temps, de perception, de récit et des possibles.

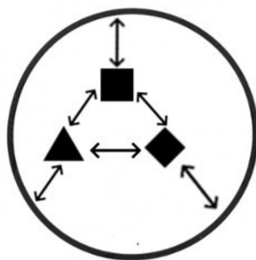
Le vertige logique part d'une technique de description (mise en scène) pour devenir un moment d'interaction (mise en jeu). Les réalités interagissent avec les personnages et les personnages interagissent avec les réalités. Les joueuses sont toujours informées de cela : si elles ignorent la possibilité d'interaction, cela devient une cinématique, c'est-à-dire une scène où la narration est contrôlée par une seule joueuse et où les autres sont seulement spectatrices ou commentatrices. Or, je pense que le vertige logique s'épanouit dans le refus de toute cinématique.

Les techniques de vertige logique s'appuient sur des paradigmes, ce que je définirai ici comme des divergences de fonctionnement entre le monde du jeu et notre monde réel. « Paradigme » est un terme singulier dans le sens commun, mais en jeu de rôle, on le rencontre conjugué au pluriel pour désigner les parties du paradigme total. Parmi les paradigmes étudiés ici, on peut lister : mondes ou destins parallèles, réalité et projections imaginaires, perceptions altérées, onirisme, voyage dans le temps ou chronologie déconstruite, changement de personnage ou possession…

Ces techniques permettent de jouer avec l'étrange, le mélange des réalités, la communication entre réalités, l'ironie dramatique et la mise en abyme. Leur effet mêle le vertige physique (on perd pied) au vertige intellectuel (on se retrouve face à une énigme logique). Certaines techniques maintiennent la cohérence narrative alors que d'autres s'amusent à la briser. Nous verrons ce que cela apporte de transformer ainsi notre façon de jouer et le genre d'aventures que vivent les personnages.

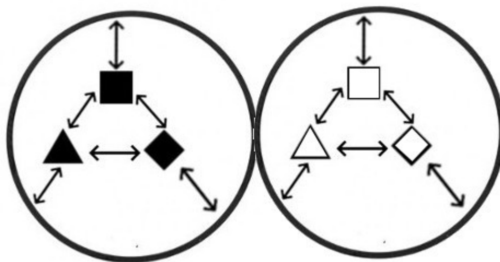
On pourrait extrapoler la notion de vertige logique à tout le domaine artistique (des tableaux d'Escher ou de Magritte aux films cités plus loin), mais par commodité, je restreindrai ici le terme de vertige logique au seul domaine du jeu de rôle.

Fig.1 : Une partie de jeu de rôle sans vertige logique



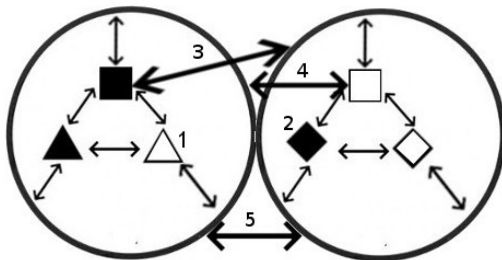
une seule réalité,
avec à l'intérieur des objets
(personnages, figurants, décors)
qui interagissent entre eux
et avec la réalité

Fig.2 : Conditions préalables au vertige logique



deux réalités
(ou davantage) qui communiquent,
avec à l'intérieur des objets
(personnages, figurants, décors)
qui interagissent entre eux
et avec la réalité

Fig.3 : Les interactions propres au vertige logique



1 - 2. Des objets peuvent se déplacer d'une réalité à l'autre
3 - 4. Les objets d'une réalité interagissent avec l'autre réalité
5. Les réalités interagissent entre elles

2.2. Inspirations

2.2.1. Jeux de rôle

Mes techniques de vertige logique s'appuient sur différents jeux et traditions rôlistes :

Jeu avec les réalités :

+ Le réenchantement du monde : On joue une aventure dans des lieux familiers de sa vraie vie, que ce soit en se projetant en narration dans ce lieu, ou en s'y rendant physiquement pour y décrire des faits et des éléments purement imaginaires.
+ Dans *Itras By* (Martin Bull Gudmundsen et Ole Peder Giæver), des cartes d'événements provoquent des changements brusques de paradigmes en cours de jeu.
+ Dans Psychosis (John Fletcher et Charles Ryan), chaque personnage voit la réalité avec un filtre qui lui est propre.

Jeu avec les rêves :

+ L'altération des perceptions d'un personnage à cause d'une folie ou d'une drogue.
+ Dans *La Méthode du Docteur Chestel* (Daniel Danjean), les personnages visitent le subconscient d'un patient. Ils peuvent alors modifier la psyché du patient, donc leurs actions ont une influence sur la réalité.
+ Dans *L'Appel de Cthulhu* (Sandy Petersen), il est possible d'utiliser les Contrées du rêve comme lieu de rencontre et de communication entre personnages éloignés dans l'espace et dans le temps.
+ Dans *Hystoire de Fou* (Denis Gerfaud), le monde onirique où sont enfermés les personnages obéit à une logique étrange aux limites de l'absurde. Ils doivent comprendre la pseudo-logique qui régit ce cauchemar afin de réussir à s'en échapper.

Jeu avec le temps :

+ Les voyages dans le temps et les paradoxes temporels.
+ Dans Boule de Neige (Alexander Cherry), l'aventure est jouée à rebours : on part du présent et on remonte plus loin dans le passé à chaque scène.
+ Dans Shades (Victor Gijsbers), l'aventure est entièrement jouée dans des souvenirs, et sans respect de l'ordre chronologique.
+ Dans *Mantra* (Batronoban), les personnages se possèdent les uns les autres, utilisent leurs vies antérieures pour résoudre des défis, et passent d'un univers à l'autre.
+ Dans *Happy Together* (Gaël Sacré), le jeu commence par un moment où les joueuses décrivent une scène figée dans le temps, en utilisant les cinq sens.

Jeu avec le récit :

+ Dans *Explo(nar)rateurs* (Pierre Gavard-Colenny), les personnages ont la capacité de sauter d'une histoire à une autre.

2.2.2. Films

Concernant la mise en scène, je m'appuie aussi sur des films :

Rêves :

+ *Dans la peau de John Malkovitch* (Spike Jonze)
+ *The Cell* (Tarsem Singh)
+ *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Michel Gondry)
+ *La science des rêves* (Michel Gondry)
+ *Paprika* (Satoshi Kon)
+ *L'écume des jours* (Michel Gondry)

Réalités multiples :

+ *eXistenZ* (David Cronenberg)
+ *Avalon* (Mamoru Oshii)
+ *Matrix* (Lana et Lilly Wachowski)
+ *Inception* (Christopher Nolan)

Réalité altérée :

+ *Dark City* *(Alex Proyas)*
+ *The Fountain* (Darren Aronofsky)
+ *Cloud Atlas* (Tom Tykwer, Lana et Lilly Wachowski)

Réalités possibles :

+ *In the mood for love* (Wong Kar-wai)
+ *Mr. Nobody* (Jaco Van Dormael)

2.2.3. Références

Retrouvez des techniques de vertige logique sur ces sources :

+ Podcast Outsider N°2 : Game Design Jeu de Rôle / Onirisme, drogues et réalités virtuelles
+ Eugénie : la série Jouer Mindfuck (1,2 et 3) sur le blog *JenesuispasMJmais*
+ Coralie David, Jérôme Larré, Thomas Munier : *Animer les scènes spéciales* dans le recueil *Mener des parties de jeu de rôle* (Ed. Lapin Marteau)
+ Eugénie, Gilles Marivier, Thomas Munier, Julien Pouard, Flo Zink : *Soirée Littérature, musique et jeu de rôle : l'onirisme* sur la chaîne Youtube des *Voix d'Altaride*
+ Thomas Munier, Jouer le vertige logique, conférence à Orc'Idée (audio / vidéo)

2.3. Intérêt du vertige logique

On emploie le vertige logique à la fois pour la beauté du geste et aussi pour atteindre ou valoriser certains effets :
+ Mettre en jeu l'ironie dramatique ;
+ Transformer une cinématique en espace jouable (on joue au lieu de raconter) ;
+ Magnifier une simple action, décision ou pensée en y consacrant une scène entière ;
+ Donner à voir le monde intérieur des personnages ;
+ Valoriser le fait qu'un univers de jeu soit décomposé en multiples mondes, en les faisant dialoguer ;
+ Créer une étrangeté d'autant plus grisante qu'elle est participative.



3. TECHNIQUES

Maintenant que j'ai défini le vertige logique, j'aimerais vous présenter ma propre façon de jouer en vertige logique.

Je vous décompose ici la chose en un ensemble de techniques de mise en scène et de mise en jeu. Ces techniques sont simples si elles sont jouées séparément, mais on peut complexifier la chose en les combinant. Elles se résument toutes à un procédé unique : considérer chaque réalité de jeu comme un lieu de jeu.

J'ai décomposé mes techniques en différentes catégories pour différents lieux de jeu : l'espace, le temps, le récit, la perception et les possibles.

C'est seulement après cet inventaire que je pourrai vous dresser un portrait global du vertige logique et de sa mise en place.

3.1. Tests des techniques

Pour développer mes techniques personnelles, j'ai mis en place du vertige logique dans mes parties de jeu de rôle pendant trois ans (entre 2014 et 2016). Ces parties ont été effectuées avec mes jeux, à quelques exceptions :
+ Millevaux Hex est un jeu de Dino Van Bedt ;
+ *Les Sauveurs* est un jeu de Laurent Devernay ;
+ *Les Sels de Millevaux* est un jeu de Yoann Calamai ;
+ *Ghost/Echo* est un jeu de John Harper.

Pour illustrer mes techniques, j'utiliserai des exemples tirés de ces parties. Pour autant, ces techniques sont extrapolables à tous les jeux, bien que les jeux sans fantastique ni technologie futuriste vous demanderont quelques adaptations.

Toutes les parties citées ont fait l'objet d'un compte-rendu écrit. Je mentionne le nom de la partie (avec un lien guidant vers le compte-rendu écrit), je rajoute le symbole * si la partie a également été enregistrée (vous retrouverez alors le lien vers l'enregistrement en introduction du compte-rendu écrit) et je mentionne entre parenthèses le nom du jeu et les initiales du forum où se trouve le compte-rendu de partie (AI pour les Ateliers imaginaires, TE pour Terres Étranges).

+ Je me suis borné à présenter les techniques que j'ai testées, comme je les ai testées.
+ Tous les exemples cités sont le fruit de l'improvisation en cours de partie, avec ou sans préméditation. Parfois, des paradigmes étaient fixés en début de jeu et induisaient l'improvisation de scènes en vertige logique. Parfois, poussé par l'envie ou la nécessité de l'instant, j'improvisais une scène en vertige logique.
+ Le vertige logique dépasse le cadre de mes tests. Par exemple, j'omets les techniques où les personnages peuvent altérer la réalité, car je les ai insuffisamment testées. Et j'ai également omis de tester des scènes de vertige logique préparées : mes propres scènes de vertige logique étaient toujours en grande partie improvisées.
+ Le vertige logique est une étiquette pour désigner toutes les techniques rôlistes autour de l'interaction entre réalités. La palette est aussi vaste que la gamme des jeux et l'inventivité des joueuses.

3.2. L' espace

Le vertige logique peut procéder d'une altération de l'espace ou de la communication de deux espaces qui auraient dû être séparés.
Concevoir les réalités comme des lieux ou des espaces est la meilleure façon de rendre le vertige logique intelligible. C'est la base de la plupart des techniques.

3.2.1. Un récipient-monde

Définition :

Un récipient, une chambre ou un objet symbolise quelque chose. Rentrer dans ce réceptacle permet d'accéder à un monde symbolique (les souvenirs ou l'inconscient d'une personne, un récit, un monde fantasmé, etc).

Mise en jeu :

On met en place la symbolique associée au réceptacle, puis on offre l'opportunité au personnage de rentrer dedans.

Intérêt :
Instaurer une ambiance onirique tout en définissant un point de passage concret entre les mondes.

Exemple :

*Dans Le Placard aux Cafards * (Les Sels de Millevaux, TE), une jeune fille assiste à une dispute très violente entre deux adultes. Afin d'échapper à la scène traumatisante, elle se cache dans un placard rempli de cafards. Le placard devient l'entrée de son palais mental. Les cloisons arrières et latérales du placard s'avèrent être des portes qui communiquent avec les différentes zones de son palais mental.*

3.2.2. Un lieu comme sas entre les mondes

Définition :

Un lieu clos fait office de pivot entre les mondes. On y entre en venant d'un monde et quand on en ressort, on se retrouve dans un monde différent. Le sas fait office de lieu de décompression entre un monde accueillant et un monde hostile, entre un monde concret et un monde étrange.

Mise en jeu :

Mettre en place une symbolique qui justifie que le lieu soit un sas entre deux mondes. Définir ce qu'il faut actionner dans le lieu pour passer d'un monde à l'autre.

Intérêt :

Faire du passage entre deux mondes une épreuve à part entière.

Exemple :

*Dans Moins Quarante * (Inflorenza, TE), un chamane effectue un rituel de fumigation dans une hutte. Quand les personnages sortent de la hutte, ils se retrouvent dans le monde des esprits.*



3.2.3. Juxtaposition des mondes

Définition :

Deux mondes se retrouvent à cohabiter sur le même plan. Ils sont tous les deux tronqués comme deux moitiés d'un fruit différent qu'on colle entre elles. Ces deux sections de monde sont reliées entre elles par des cloisons opaques ou transparentes, des portes ou des phases (plans d'eau, miroirs) qu'on peut traverser.

Mise en jeu :

Il vous faudra définir :
+ la nature de la cloison ;
+ la façon de la franchir :
+ et le niveau d'information connu au sujet de la section de monde de l'autre côté.

Intérêt :

En tronquant chaque monde, on lui assigne un rôle (base, lieu d'enquête, lieu de rencontre, piège, etc). Les deux mondes se complètent, les personnages ont quelque chose à accomplir dans chacun d'eux.

Exemple :

Dans N'ayez pas peur (Inflorenza Minima, TE), une enquêtrice interroge un suspect dans un garage. Ils sont dans un bureau vitré depuis lequel on peut voir le reste du garage. Tout à coup, à travers les vitres, on ne voit plus le garage, mais une forêt, en pleine nuit. C'est dans cette forêt qu'ont eu lieu les disparitions sur lesquelles le personnage enquête.

3.2.4. Des mondes en cascade

Définition :

Il y a plusieurs réalités, réparties en étages. On ne peut voyager de l'une vers l'autre que dans un sens précis.

Mise en jeu :

+ Pour retrouver sa réalité de départ, il faut revenir en arrière, à moins que le chemin forme une boucle.
+ Parfois, il est possible de dialoguer avec des personnes présentes dans d'autres niveaux.
+ Parfois, il est possible de s'affranchir du sens de trajet et de parcourir les niveaux de réalité à son gré, au risque de confondre le vrai et le faux.

Intérêt :

Comme toutes les techniques en cascade, cette technique donne toute son ampleur au vertige logique. Elle s'assimile à une exploration de donjon sauf qu'ici, chaque pièce est un monde.

Exemple :

Dans Le Secret du Docteur Chestel (Inflorenza, TE), des scientifiques du cerveau découvrent que leur mentor s'est placé dans un coma artificiel. Pour le sortir de là, ils plongent dans son inconscient. Ils se retrouvent dans une pièce assez similaire (mais avec quelques différences troublantes) et découvrent que leur mentor est présent. Mais là aussi, il est dans le coma. Ils plongent dans l'inconscient de cet alter ego, et ainsi de suite, à la recherche d'un alter ego avec qui ils pourraient dialoguer. À force de descendre de monde en monde, ils prennent peur et refont le chemin en arrière. Revenus dans la scène de départ, ils ont l'idée de tenter de se réveiller là aussi. Ils découvrent alors qu'au départ, ils étaient déjà dans un rêve. Ils se réveillent dans le monde supérieur. Là-bas, ils réalisent qu'ils sont des cobayes dans des cuves au milieu d'un décor apocalyptique. Voilà à quoi ressemble la vraie réalité !

3.2.5. La bascule des réalités

Définition :

Ce ne sont plus les personnages qui voyagent de monde en monde, mais le monde qui se transforme brusquement. Alors, l'identité et le passé des personnages se transforment aussi pour s'adapter au nouveau décor.

Mise en jeu :

+ Définir chaque monde et le type d'intrigues qui les habitent.
+ Jouer une seule intrigue mais en transformant le décor à chaque bascule.
+ Rajouter des intrigues secondaires spécifiques au monde traversé.
+ Dès le premier monde, insérer des motifs esthétiques issus des mondes à venir.

Intérêt :

La bascule des réalités permet de mettre en valeur une intrigue au thème universel.

Exemple :

Dans Cuisine aux Orgones / Green Void / Le Château des Possibles (Inflorenza, TE), les personnages forment un commando dans une mégalopole cyberpunk asiatique. Ils ont affaire à un homme qui porte un masque d'insecte : un motif issu du monde à venir. Ils s'infiltrent dans le temple d'une secte, où on leur fait franchir un rideau magique. Une fois passés de l'autre côté, ils se retrouvent dans un lointain futur, habitants d'un vaisseau-monde à la dérive. Leurs corps portent des mutations insectoïdes. On joue ensuite une scène de flashback (voir *3.3.1. Flashbacks dynamiques**), qui se passe aussi dans ce décor spatial, ce qui montre que le passé même des personnages a été altéré. Un personnage franchit un sas, et cette fois-ci, tout le décor et les personnages basculent dans un contexte médiéval-fantastique. Au final, les personnages ont vécu une seule et même aventure, mais le contexte de jeu et le look des personnages ont changé deux fois en cours de route.*



3.2.6. Réalité augmentée

Définition :

Le monde parallèle se réduit à un décor ou à un figurant qui s'incruste dans la réalité.

Mise en jeu :

+ Avant de pouvoir interagir avec ce décor ou ce figurant incrusté, le personnage doit déterminer s'il s'agit d'une hallucination, d'un symbole, d'une information, d'une interface ou d'un véritable objet issu d'un autre monde.
+ Le personnage peut également interagir sans se poser de questions, en attendant de voir les conséquences.

Intérêt :

La réalité augmentée est une façon de mettre en jeu une couche d'information superposée à la réalité. La couche d'information devient un véritable élément de jeu avec lequel interagir.

Exemple :

Dans Rouge 5 (Millevaux Sombre, TE), un personnage est victime d'une rage de dents alors qu'il est en pleine forêt, sans accès à des soins. Une petite créature apparaît à ses côtés : le bonhomme douleur. Au fur et à mesure que la rage de dents empire, le bonhomme douleur devient de plus en plus grand et destructeur. Ce n'est qu'en arrachant la dent malade que les personnages viendront à bout de ce monstre.

3.3. Le temps

Si le vertige logique fait dialoguer les mondes, il peut aussi faire dialoguer les époques, qui deviennent des mondes à part entière, explorables et interactifs.
En assimilant chaque moment du temps à un espace, les techniques suivantes offrent une nouvelle façon de jouer les voyages dans le temps.

3.3.1. Flashbacks dynamiques

Définition :

Lorsqu'un personnage se remémore un épisode de son passé, plutôt que de le décrire comme une cinématique, on en fait un décor de jeu.

Mise en jeu :

+ Le personnage peut visiter le flashback : c'est une scène jouable et non une cinématique, il peut explorer le décor et interagir avec les figurants.
+ Le passé n'est pas entièrement écrit : ce qu'on sait déjà avant de commencer le flashback est fixé mais pendant le flashback, les décisions du personnage vont influer sur le reste.
+ Le personnage du présent peut entrer littéralement en possession du personnage du passé. Il sait à l'avance les conséquences de ses actes parce qu'elles ont été définies en jeu au préalable, il peut anticiper les conséquences des autres actes, ceux que la joueuse improvise en cours de flashback.
+ Parfois, le personnage a même le pouvoir de changer son passé s'il prend des décisions différentes de celles qu'il se rappelle avoir prises.

Intérêt :

+ Ceci est un jeu d'ironie dramatique quand la joueuse sait des choses sur l'avenir du personnage que le personnage est censé ignorer. Si la joueuse prend des décisions logiques, alors c'est le personnage qui prend des décisions illogiques, et inversement.
+ Ou un jeu de mise en abyme quand le personnage du présent possède celui du passé.

Exemple :

Dans Les Derniers Jours de Troie (Odysséa, TE), Achille décide de sacrifier aux dieux le fils qu'il a eu avec Briséis. Le MJ lui fait revivre la naissance de l'enfant. Pendant ce flashback, Briséis pose un certain nombre de questions à Achille sur l'avenir à réserver pour leur fils. Ici, l'Achille du passé est possédé par l'Achille du présent. Conscient qu'il aura un jour à sacrifier son fils, Achille répond aux questions d'une voix brisée.

3.3.2. Souvenirs interactifs

Définition :

Un souvenir interactif est un flashback dynamique qui peut être observé et commenté par d'autres personnages restés dans le présent.

Mise en jeu :

+ On définit quels sont les personnages actifs à l'intérieur du flashback et quels sont les personnages restés dans le présent.
+ Ceux-ci ont accès à toutes les informations du flashback : celles que les personnages voyageant dans le passé leur rapportent et celles qu'ils observent eux-mêmes.
+ Personnages du présent et voyageurs du temps peuvent dialoguer et se soumettre des requêtes.

Intérêt :

+ Ceci évite de laisser sur la touche les joueuses dont les personnages sont restés dans le présent.
+ Le fait qu'elles aient leur mot à dire sur ce qui se passe dans le passé crée une mise en abyme.

Exemple :

Dans La mémoire et la peau (Inflorenza, TE), deux personnages se rappellent d'un épisode de bivouac où ils ont tué un inconnu. Le troisième personnage observe le souvenir que les deux autres revivent. Il réalise alors que l'inconnu était son père ! Il demande aux deux tueurs de lui donner une sépulture. Alors ceux-ci traînent son corps vers un lac en train de geler.



3.3.3. Espionner le passé

Définition :

Plutôt que d'explorer un souvenir personnel, un personnage peut explorer une scène du passé de laquelle il était absent.

Mise en jeu :

+ Il se retrouve en embuscade dans ce passé qu'il visite. S'il échoue à être discret, les personnes du passé vont le repérer.
+ Cela ressemble presque à une scène de voyage temporel, à ceci près que le voyage reste métaphorique.

Intérêt :

+ C'est une forme audacieuse de jeu d'enquête : le passé devient une scène de crime.
+ On introduit une tension, car les actions du personnage espion peuvent avoir des conséquences dans le passé comme dans le présent.

Exemple :

Dans Gueurnades et Goub'lins (Millevaux Hex, TE), une sorcière enquête sur un assassinat. Elle utilise un sortilège pour visiter le moment du crime : elle ne se rend pas dans le vrai passé, mais dans une empreinte du passé. Elle peut juste observer, il lui est impossible d'empêcher le crime d'avoir lieu. Elle se dissimule derrière un tonneau et assiste au crime. L'assassin s'avère être un autre personnage. Le MJ demande alors au joueur du personnage assassin de faire un jet de perception, que ce dernier réussit. Son propre souvenir du crime est alors changé. L'assassin se rappelle maintenant qu'il y avait un témoin caché derrière un tonneau : la sorcière. Le passé, en revanche, est resté ce qu'il était. La sorcière n'a jamais été vraiment présente au moment du crime.

3.3.4. Flashforwards dynamiques

Définition :

Un personnage peut être projeté dans un futur possible afin d'explorer les conséquences de ses choix.

Mise en jeu :

+ Au lieu d'être une cinématique, ce futur est une scène jouable.
+ Deux options : Soit à la fin de la scène, ce futur sera figé dans le marbre, soit ce futur anticipé peut encore être changé, si le personnage l'empêche de survenir, volontairement ou par erreur, lors d'une scène classique ou lors d'un autre flashforward dynamique. C'est pour cela qu'on parle de futur possible.
+ Le futur peut aussi être un futur impossible, une expérience de pensée que le personnage explore à des fins d'enquête.

Intérêt :

+ Pouvoir jouer des scènes qui nous seraient interdites avec une seule ligne temporelle.
+ C'est une forme de jeu d'enquête.

Exemple :

Dans Pompéi (Inflorenza Minima, TE), un médecin sait qu'il lui reste un seul jour à vivre. Il n'aura jamais le temps d'enrayer la terrible maladie qui ronge les habitants de la ville. Son assistante lui demande son aval pour soigner les malades par des amputations. Il sait qu'il n'a que vingt-quatre heures pour prendre une décision. Il se projette dans un futur impossible, vingt ans plus tard, où il aurait survécu et aurait laissé son assistante procéder aux amputations. Il réalise qu'ils ont fait fortune avec cette méthode barbare... qui ne fait que retarder la mort des malades sans les guérir. De retour au présent, le médecin décide de tuer son assistante pour l'empêcher de mettre son projet à exécution.



3.3.5. Flashforwards en cascade

Définition :

Le personnage se projette dans un futur possible. S'il est satisfait de ce qu'il y accomplit, il saute dans un futur plus lointain au lieu de retourner dans le présent, et continue à expérimenter jusqu'à valider un chemin de vie.

Mise en jeu :

+ On joue la scène du futur.
+ La projection dans ce futur possible peut servir d'éclairage pour les décisions du personnage.
+ Si le personnage y est satisfait de ses décisions, on acte que ça s'est bien passé ainsi et on fait une ellipse jusqu'à la fin de cette scène du futur, qui devient l'actuel présent. Cela se passe comme avec les sauvegardes dans les jeux vidéo.

Intérêt :

+ C'est très proche d'un jeu dans l'ordre chronologique, à ceci près qu'on peut toujours revenir en arrière.
+ Cela permet d'explorer des vies possibles ou de valoriser la détermination d'un personnage.

Exemple :

Dans Orchidée (Inflorenza Minima, TE), un enfant souhaite arracher une orchidée à sa clairière d'origine. L'héroïne veut l'en dissuader. On joue une scène du futur dans laquelle elle a convaincu l'enfant de laisser l'orchidée à sa place. Ils doivent partir de là, alors l'enfant veut réaliser un carnet-souvenir sur l'orchidée. Il demande à l'héroïne de lui apprendre à écrire et à dessiner. Or, l'apprentissage dans cet univers de jeu se fait par don et non par transmission. Donc l'héroïne se résigne à perdre ses talents d'écriture et de dessin pour les enseigner à l'enfant. Retour au présent. La joueuse valide cette option : en connaissance de cause, elle conseille toujours à l'enfant de laisser l'orchidée à sa place. On déplace l'action juste à la fin du transfert des savoirs.

3.3.6. Temps suspendu

Définition :

On joue un instantané. Tout est figé dans la scène.

Mise en jeu :

+ Les joueuses se concentrent sur la description des choses et des sensations.
+ Elles peuvent amorcer un mouvement en racontant les pensées de leurs personnages.
+ Elles peuvent aussi jouer un dialogue télépathique entre les personnages.
+ On peut aussi envisager que les personnages soient en mouvement alors que le reste de la scène est figé.

Intérêt :

+ On se concentre sur l'émotion d'un instant.
+ On peut mettre l'accent sur des détails qui seraient occultés d'ordinaire.

Exemple :

*Dans Duels * (Inflorenza, TE), les personnages se retrouvent au cœur du tableau « Tres de Mayo » de Goya, qui dépeint une fusillade de résistants espagnols par des soldats de Napoléon. Les personnages font partie des soldats. Dans un premier temps, chacun décrit une partie de la scène en la mettant en relation avec ce qui s'est passé et ce qui adviendra ensuite. Puis les personnages entrent en dialogue télépathique et se disputent sur la nécessité de procéder à ce massacre.*

3.3.7. Temps accéléré et temps ralenti

Définition :

Les personnages s’affranchissent des propriétés habituelles du temps.

Mise en jeu :

+ Ils peuvent en quelques minutes faire une action qui prendrait des années.
+ Ceci peut se payer par le prix d’un vieillissement accéléré.
+ Ceci peut aussi se payer par le fait de contempler une vie possible à laquelle on va devoir renoncer à cause de ses choix futurs.

Intérêt :

+ Faire cohabiter plusieurs lignes temporelles.
+ Créer un sentiment de puissance du personnage.
+ Jouer les conséquences de cette infraction aux lois du temps.

Exemple :

*Dans La Cuisine du Cauchemar * (Wonderland, AI), un apprenti cuisinier doit réaliser un plat de grand chef. Il prend alors une drogue qui lui permet d’accéder à une simulation en temps accéléré. Dans cette simulation, il vit pendant trente ans où il apprend à faire la cuisine. Il en profite pour tenir un restaurant et épouser la femme de sa vie. Pendant ce temps-là dans le monde réel, il réalise un plat de chef qui est la somme de trente ans de vie virtuelle. Plus tard, il a l’opportunité de boire un vin qui lui fait vivre une autre simulation : trente ans d’accomplissement personnel auprès de la femme de sa vie. Mais au terme de la simulation, cette femme lui annonce : « Mais ça n’arrivera jamais. ». En effet, l’apprenti cuisinier sait qu’il va reprendre le restaurant et que cette femme partira vivre une vie plus palpitante.*

3.4. Le récit

Le mot d'ordre du vertige logique est de jouer au lieu de raconter. Quand une personne dans l'aventure se retrouve à raconter un récit, réel ou inventé, ce récit devient un monde à explorer et à actionner.
Les techniques de vertige logique associées au récit sont la façon plus lisible de faire une mise en abyme, de jouer avec les coulisses même du jeu de rôle.

3.4.1. Mélanger passé et présent, récit et réel

Définition :

+ Quand une personne raconte un récit, on peut l'explorer comme lorsqu'on espionne le passé.
+ Il arrive alors qu'on y agisse, voire qu'on y joue son propre rôle, en possédant son alter ego dans le récit.

Mise en jeu :

+ Bien présenter le récit comme un lieu.
+ Expliquer les possibilités et les rôles des personnages à l'intérieur de ce lieu.

Intérêt :

+ Le récit cesse d'être une cinématique pour devenir un espace jouable, avec des conséquences profondes sur la réalité et le présent.

Exemple :

Dans L'enfer de Dante (Inflorenza Minima, TE), la vieille gouvernante du Pape Jules vient le voir pour acheter une place au paradis. Jules lui demande en paiement un souvenir, car les souvenirs ont une grande valeur dans cet univers de jeu. Et en l'occurrence, il lui demande de lui confier son souvenir le plus honteux. Ce qu'il cache à la gouvernante, c'est que cette place au paradis, il va l'acheter à un démon. En contrepartie, le démon exige la vie de la gouvernante. La gouvernante conduit le Pape Jules dans son souvenir honteux. Ensemble, ils retournent dans l'ancienne maison du Pape, bien des années auparavant. Ils vont dans la chambre du Pape et se cachent derrière des rideaux, comme l'avait fait la jeune gouvernante à l'époque. Sur le lit est couchée Lucrèce, la fille du Pape Jules, déguisée en l'une de ses maîtresses. La gouvernante déshabille le vieux Pape et l'invite à coucher avec Lucrèce comme l'a fait le jeune Pape dans le passé. Alors que le Pape accomplit cet acte incestueux, maintenant en pleine conscience, il voit le démon derrière les rideaux étrangler la gouvernante : il est venu chercher son dû.

3.4.2. Aventures en cascade

Définition :

Puisqu'il est convenu qu'on peut explorer un récit, si quelqu'un entame un nouveau récit à l'intérieur de ce récit, on peut explorer ce sous-récit. On peut ainsi descendre de sous-récit en sous-récit à l'infini.

Mise en jeu :

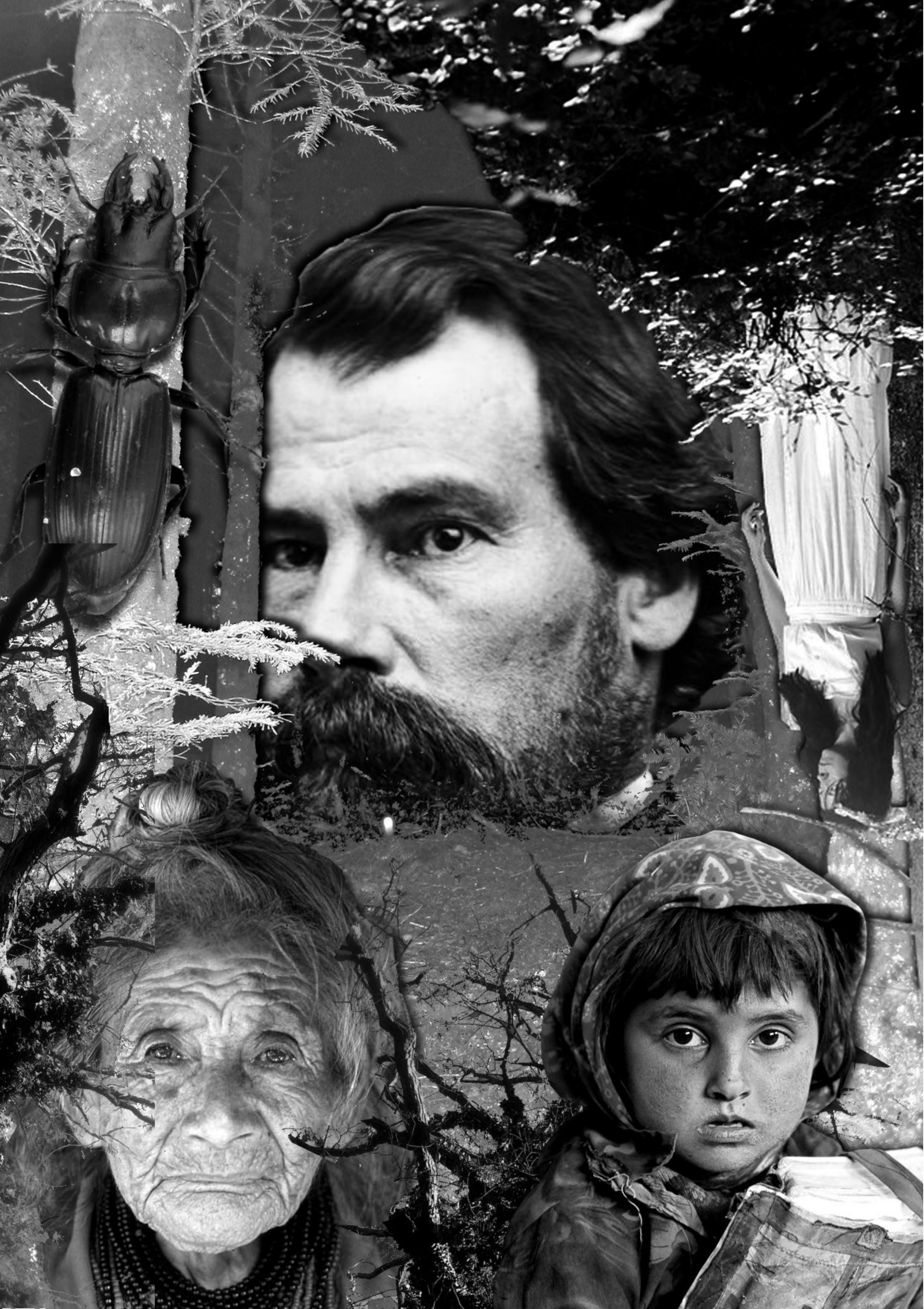
+ On amène des situations où un personnage ou un figurant va entamer un récit, et on impose de quitter la scène actuelle pour se rendre à l'intérieur de ce récit.
+ Les personnages récitants peuvent rester là où ils sont (et dans ce cas-là, on crée de nouveaux personnages pour évoluer dans le récit) ou s'aventurer en personne dans le récit.
+ Les personnages récitants et les personnages récités peuvent avoir l'opportunité d'interagir entre eux.

Intérêt :

C'est à la fois un procédé de mise en abyme et une expérience de vertige logique profond.

Exemple :

Dans Si par une nuit d'hiver un voyageur (Inflorenza, TE), l'aventure démarre sur une scène de sabbat des sorcières. Un chasseur les espionne. La scène rappelle à un des personnages une anecdote de son passé, qu'il se met à raconter. Commence alors la cascade d'aventures. On convient de ne jamais nommer les personnages, afin de maintenir la confusion possible entre le protagoniste d'une aventure et celui d'une autre. Ainsi, la figure du chasseur apparaît dans plusieurs des aventures en cascade, sans qu'on sache bien si c'est toujours la même personne ou une personne différente, quels récits sont réels et lesquels sont inventés. À un moment, le chasseur écoute un récit. En se penchant pour mieux entendre, il perd l'équilibre et tombe à l'intérieur du récit en question.



3.5. La perception

Les perceptions des personnages sont altérées ou la réalité elle-même est indigne de confiance. On voyage dans des mondes subjectifs.
Avec ces techniques, on définit de nouveaux espaces à explorer en vertige logique : chaque vision du monde est une dimension supplémentaire de l'aventure.

3.5.1. Le jeu en solipsisme

Définition :

Le solipsisme est la théorie selon laquelle le monde n'est que la projection des pensées d'un personnage. Si chaque personnage a son monde solipsiste, on peut faire cohabiter plusieurs mondes.

Mise en jeu :

+ En jeu de rôle, par les défauts de synchronisation et d'interprétation, la réalité est différente pour chaque joueuse et pour chaque personnage. Surtout quand il y a beaucoup d'informations ou d'étrangeté.
+ Plutôt que de chercher à toutes forces à coordonner la vision des choses qu'a chaque joueuse ou chaque personnage, on peut faire cohabiter des points de vue différents, comme des mondes subjectifs qui se croisent.
+ La seule communication qui reste entre ces mondes subjectifs, c'est le commentaire méta des joueuses.
+ On peut se permettre une seule divergence ponctuelle, ou faire de la partie entière un chassé-croisé de mondes subjectifs.

Intérêt :

+ S'affranchir des défauts de synchronisation et d'interprétation.
+ Pouvoir jouer des scènes qui nous seraient interdites si le groupe s'était coordonné.
+ Instaurer un doute quant à la nature de la réalité, dans l'ambiance des récits fantastiques.

Exemple :

Dans La succession de Shaman Ours (Inflorenza, TE), un chamane (le personnage d'un joueur) soupçonne une vieille femme (une figurante) d'être possédée par un mauvais esprit (le personnage d'un autre joueur). Le joueur du chamane demande au joueur du mauvais esprit d'interpréter la vieille femme. Alors que la vieille femme se défend d'être possédée, il tente de l'exorciser. En réalité, le joueur du mauvais esprit estime qu'il n'a jamais possédé cette vieille femme. Mais le joueur du chamane campe sur sa position : pour le chamane, la vieille femme est bien possédée par le mauvais esprit. Il joue donc sa scène d'exorcisme. À la fin de la scène, la vieille semble être libérée. Pour le chamane, l'exorcisme est réussi. Pour le mauvais esprit, le chamane a juste calmé une vieille folle.

3.5.2. Percer le voile de la réalité

Définition :

La réalité décrite par le meneur de jeu ou les autres joueuses est un mensonge. Ceci peut se justifier de diverses façons : parce que le personnage se berce d'illusions, parce qu'il est dans un état de conscience altéré ou parce que ses sens sont imparfaits.

Mise en jeu :

+ Les joueuses doivent enquêter pour savoir ce qui se passe vraiment alors qu'il leur est impossible de faire confiance aux cinq sens de leurs personnages. Elles reçoivent des informations ambivalentes, à hauteur des sens imparfaits des personnages. Elles peuvent échafauder des suppositions à partir de ces informations qu'elles savent imparfaites ou utiliser des jokers ou des compétences du personnage pour tirer les choses au clair.
+ Parfois, le personnage a conscience de vivre dans une illusion ou aura l'occasion de le découvrir ou de lutter pour le découvrir, comme dans le jeu *Kult* (anonyme).
+ Parfois, seule la joueuse s'en rend compte, tandis que le personnage reste dupe, et le jeu émane de cette ironie dramatique, comme dans le jeu *Violence* (Greg Costikyan) où les personnages rentrent dans un cycle meurtrier parce qu'ils confondent leur ville ordinaire avec un donjon rempli de monstres à exterminer, et les joueuses le jouent alors qu'elles sont tout à fait informées de la réalité.

Intérêt :

+ C'est une forme de jeu à secrets.
+ C'est une mise en jeu profonde de mécaniques rôlistes de tests de folies, de psychologie ou de perception.

Exemple :

Dans L'Éden (Arbre, TE), un personnage défonce le crâne d'une figurante parce qu'il la soupçonne de traîtrise, sans en avoir aucune preuve. Un autre joueur utilise un joker du jeu qui lui permet de poser au MJ une question sur la réalité. Son personnage demande à la figurante, qui est en train de mourir, si elle voulait vraiment les duper. Alors que le premier personnage est toujours en train de lui défoncer le crâne, le personnage qui a dépensé un joker voit la grande membrane de la réalité se déchirer autour du crâne de la figurante. Impassible, la figurante leur dévoile le plan machiavélique de ses alliés, tandis que son crâne vole en éclats au ralenti.

3.5.3. Des réalités mensongères

Définition :

Depuis une réalité de départ, considérée comme fiable, les personnages visitent une autre réalité, mais celle-ci est loin d'être fiable.

Mise en jeu :

On utilise une technique de vertige logique (exploration d'un récit, d'un souvenir, du futur ou du passé…) pour interagir avec une réalité mensongère.

Intérêt :

+ C'est une forme de jeu d'enquête.
+ Cela questionne sur la nature de la vérité et de la réalité.

Exemple :

Dans La Méthode du Docteur House (Wonderland, AI), les personnages demandent à un suspect de leur révéler son passé. Ils utilisent une technique mentale pour se rendre dans un souvenir du suspect qui date de son passage à l'université. Mais le suspect a trafiqué ses souvenirs pour tromper les enquêteurs et les enquêteurs eux-mêmes déforment le souvenir en agissant dedans au lieu de simplement le visiter.

3.5.4. À la recherche de la réalité

Définition :

À force de voyager de simulation en simulation, les personnages ignorent quelle est la vraie réalité.

Mise en jeu :

+ Les personnages peuvent tenter de faire le chemin arrière pour retrouver la réalité initiale.
+ Mais rien ne garantit que cette réalité depuis laquelle ils sont partis est bien réelle.
+ Le concept même de réalité est peut-être un mensonge. L'univers existe-t-il vraiment ?

Intérêt :

C'est une cascade de la technique précédente, donc on amplifie ses effets et on crée un vertige logique fort.

Exemple :

Dans Replica (Wonderland, AI), les personnages réalisent à un moment donné qu'à force de vivre dans des réalités virtuelles, ils ont peut-être quitté la réalité depuis longtemps, sans espoir de retour. Peut-être que l'humanité entière a perdu le contact avec la réalité.

3.5.5. Réalités intimes

Définition :

Les personnages ont accès à des mondes qui reflètent leur propre psyché ou qui sont bâtis à partir de leur psyché.

Mise en jeu :

+ Les personnages peuvent créer leurs réalités intimes pour qu'elle servir de refuge ou de lieu de réunion ;
+ Ou il s'agit de mondes qui font partie des personnages malgré eux, comme leur subconscient ou leur mémoire.

Intérêt :

+ Donner à voir le monde intérieur des personnages.
+ Permettre de modifier la psyché d'un personnage ou d'un figurant en interagissant avec elle.

Exemple :

Dans Cardbox (Wonderland, AI), deux hackers se font mentalement capturer par une ennemie qui les entraîne dans son domaine, la tour de psyché, un grenier grouillant de créatures qui est une duplication de son inconscient.



3.6. Les possibles

Agir en jeu de rôle, c'est souvent sélectionner une issue dans l'infini des possibles. On a vu dans les flashforwards en cascade que l'action d'un personnage, plutôt qu'un continuum, pouvait être une série de tests d'issues possibles dans le futur avant de choisir la meilleure. Mais l'exploration de choix possibles possède d'autres facettes. Et si, au lieu de tester des choix, on renonce à choisir, le vertige logique est encore amplifié.

En définissant une vie possible comme un espace, on crée une nouvelle dimension pour le vertige logique et on propose une nouvelle mise en abyme en interrogeant le média jeu de rôle comme un média des potentialités.

3.6.1. Vies parallèles

Définition :

+ Le temps d'une scène, on se pose la question « et si ? ». La vie parallèle est un présent alternatif.
+ On rejoue la scène comme si les personnages avaient pris une direction différente.

Mise en jeu :

+ Les personnages se retrouvent dans ce présent alternatif dans une position d'acteur : ils possèdent le corps de leur alter-ego dans cette vie parallèle.
+ C'est l'occasion pour eux d'expérimenter comment les choses auraient pu se passer autrement.
+ Ils peuvent aussi y récupérer des informations qu'ils pourront exploiter une fois de retour dans leur vraie vie.
+ De base, on fait juste un bref passage dans ces vies parallèles, mais on peut envisager des situations où le personnage s'y attarde de gré ou de force.

Intérêt :

C'est la brique de base pour concevoir une vie possible comme un espace.

Exemple :

Dans La photographie (Inflorenza Minima, TE), deux frères rejouent ce qui aurait été leur présent s'ils avaient pris des décisions différentes par le passé. Dans ce présent alternatif, l'un s'est fait irradier pour sauver un enfant ; il découvre qu'il est alors entouré de l'affection de ses proches mais il le vit comme de la pitié. Et l'autre a récupéré un trésor qu'il avait laissé filer ; il prend alors la place de l'antiquaire vénal incarné par un figurant dans le vrai présent. Les deux personnages passent quelques temps dans cette simulation, afin d'en découvrir les figurants qui les entourent avec un angle de vue différent, puis retournent dans le vrai présent.

3.6.2. Collision de vies parallèles

Définition :

+ Les deux vies parallèles coexistent en même temps et communiquent.
+ Il est possible de voyager de l'une vers l'autre et d'y rencontrer son alter ego.

Mise en jeu :

+ Définir si ces vies parallèles ont des différences, et lesquelles.
+ Définir les alter ego des personnages, et les possibilités d'interagir avec eux.
+ Définir la façon de passer d'une vie à une autre.

Intérêt :

C'est à la fois une façon profonde d'interroger les possibles et de faire interagir des réalités.

Exemple :

Dans Venise noire, Venise Blanche (Inflorenza, TE), on joue la rencontre de Roméo et Juliette dans une Venise idéale qui cache de sombres secrets. En parallèle, on joue cette même rencontre dans une Venise alternative dépravée où les justes ont pris le maquis. Les Roméo et les Juliette de ces deux mondes sont tous des personnages. On joue une scène de coup de foudre et celui-ci est assez puissant pour traverser la cloison entre les deux mondes : tous les Roméo et les Juliette tombent instantanément amoureux les uns des autres. Ils vont alors opérer un jeu de chassé-croisé amoureux d'un monde à l'autre.

3.6.3. Répétitions

Définition :

Au lieu de se limiter à une seule version d'une scène, on la joue dans plusieurs versions différentes sans forcément se fixer sur une.

Mise en jeu :

On passe à la scène suivante par un effet de montage qui s'affranchit de l'obligation de cohérence.

Intérêt :

+ Dans un premier temps, l'intérêt est de ne plus choisir : on peut jouer des scènes qui nous seraient interdites si on se limitait à une seule ligne temporelle.
+ Dans un second temps, l'intérêt est de choisir : cela devient un jeu d'enquête si l'on veut déterminer ce qui s'est vraiment passé ou un jeu d'initiation si le personnage est sommé de devoir choisir quel possible il retient au final.

Exemple :

Dans Hostage Simulator (Wonderland, AI), des rescapés rejouent indéfiniment la scène de prise d'otages dans laquelle ils étaient impliqués, suivant une méthode nouvelle de psychothérapie post-traumatique. Ils sont tour à tour impuissants, rebelles, survivants, morts, consentants ou complices.

3.6.4. Agir sans agir

Définition :

+ Le personnage est dans l'impossibilité d'agir car il est paralysé, dans le coma, emprisonné, mort ou absent, ou dans un tel dilemme qu'il échoue à se décider sur sa prochaine action.
+ Pour autant, il peut explorer des vies possibles ou interagir avec la réalité (ou avec d'autres réalités) par télépathie, projection d'images mentales ou simulations.

Mise en jeu :

En quelque sorte, pour faire agir son personnage, la joueuse n'a que des scènes de vertige logique pour recours, car l'interaction directe entre le personnage et la réalité lui est interdite.

Intérêt :

Cette situation est un prétexte rêvé pour justifier une cascade de techniques de vertige logique.

Exemple :

Dans Les Énervés de Jumièges (Inflorenza Minima, TE), le personnage a subi un supplice qui l'a laissé entièrement paralysé. Il a ensuite été abandonné, à dériver sur un radeau auprès de son frère qui a subi le même sort. Il découvre qu'il peut communiquer avec son frère et avec les autres personnes par télépathie. S'ensuit un dialogue fait de mots et de voyages dans le passé, tantôt avec son frère, tantôt avec le chef d'un village qui veut obtenir de lui le secret du supplice. Le personnage tente de manipuler le chef de village pour assouvir sa vengeance, tandis que son frère tente de l'en dissuader.

3.6.5. Jouer une métaphore

Définition :

Alors que l'aventure amène à placer une figure de style telle qu'une image, une comparaison ou une métaphore, on amplifie cette figure de style en en faisant une scène jouable à part entière.

Mise en jeu :

On énonce d'abord la figure de style, puis on l'étale sur une scène entière aux accents oniriques, avec l'occasion pour le personnage de prendre un choix décisif.

Intérêt :

+ Transformer une simple phrase en scène entière.
+ Valoriser une décision importante du personnage.

Exemple :

*Dans Le Convent de Prague * (Les Sels de Millevaux, TE), un alchimiste cherche à créer de l'énergie magique en sacrifiant un sentiment. Pour cela, il choisit de renoncer à l'amour qu'il porte pour son fils nouveau-né. Une collègue alchimiste découpe aux ciseaux un morceau de peau sur son cœur : c'est là qu'est censé se situer son amour pour son enfant. Il vit alors dans sa tête vingt ans de complicité avec son fils. Au terme de cette vision, il est dans son atelier à discuter d'alchimie avec son fils bien-aimé, quand d'énormes ciseaux se mettent à couper l'atelier en deux, séparant le père et le fils. Le fils appelle son père au secours, il lui tend les bras, mais le père renonce à le rattraper.*



4. SYNTHÈSE

Cet exposé des différentes techniques était un préliminaire à un portrait global du vertige logique. Je vais d'abord analyser le vertige logique selon un prisme, ici celui du jeu tactique, moral, esthétique et social. Ensuite, nous verrons comment mettre en place le vertige logique à votre table de façon à ce que les joueuses l'acceptent au mieux et en tirent le meilleur.

4.1. Jeu tactique, moral, esthétique et social

Je distingue quatre façons de jouer en jeu de rôle : tactique, moral, esthétique et social (la catégorisation dépend de la subjectivité de chaque joueuse). Le vertige logique permet de magnifier ces quatre façons de jouer.

J'ai développé ces notions ici :
+ Podcast *Ludologies* N°26, Le jeu, une expérience tactique, esthétique, morale
+ Plan des podcasts Atomistique, sur le forum Les Ateliers Imaginaires

4.1.1. Jeu tactique

+ Le vertige logique peut proposer aux joueuses de relever des défis dans une logique spatio-temporelle chaotique, ou dans des lieux dotés d'une géométrie extraordinaire.
+ Habituellement, le jeu tactique se base sur une réalité unique, stable et bien renseignée. Ici, le défi qui s'offre aux personnages va être de comprendre quelles sont les propriétés de l'environnement étrange qui les entoure, comment fonctionne l'interaction entre les réalités différentes, et comment retomber sur leurs pattes après un épisode de chaos.

Exemple :

Dans Carnage 4 (Grogne, TE), les personnages se réveillent sur le parvis d'une église à l'intérieur de laquelle a lieu un massacre. Mais l'église est multipliée par quatre. Les personnages sont enfermés entre ces quatre églises, quatre répétitions d'une même scène. Ils doivent se battre et survivre dans ce lieu où quatre réalités communiquent entre elles.

4.1.2. Jeu moral

+ Le vertige logique permet de mettre l'accent sur un dilemme moral par des effets de mise en scène et de mise en jeu.
+ L'objectif est que l'on ressente davantage l'intensité morale de la situation.
+ Les scènes de vertige logique amplifient le jeu moral en permettant à la joueuse d'explorer les causes de leur situation, les choix possibles et leurs conséquences.

Exemple :

Dans Pour une poignée d'or (Ghost/Echo, TE), un démon parcourt le monde spectral à la recherche d'une pépite d'or qui lui permettra de monnayer la sortie de sa famille hors de l'enfer. Il arrive dans une cabane qui le conduit vers une scène de son passé : un soir où son père battait sa mère. À l'époque, le démon y avait mis fin en tuant son père. Un fantôme apparaît et lui tend un couteau. Il lui promet la pépite d'or qui pourrait sauver sa famille à condition qu'il renonce à tuer son père. Incapable de choisir entre ces deux issues tout autant détestables, le démon prend le couteau et se suicide.

4.1.3. Jeu esthétique

+ Le vertige logique présente un intérêt esthétique en toute situation : faire interagir les réalités, c'est classe.
+ Il est des occasions où la beauté d'une scène de vertige logique revêt un rôle de séduction, apportant un enjeu et soumettant un choix au personnage.
+ Le vertige logique permet de se rattraper quand on a manqué l'occasion de jouer une belle scène qui nous tenait à cœur. Il serait trop tard pour jouer cette scène si on jouait avec une continuité chronologique ou une seule réalité. Alors qu'avec le vertige logique, il est possible de la jouer sous forme de rêve ou de vie parallèle, et même de lui donner une réelle importance en la faisant dialoguer avec la réalité principale.

Exemple :

Dans Ithaque ou l'Eternel Retour (Odysséa, TE), Télémaque pleure la mort de son père Ulysse. Il consomme une drogue qui permet de revivre un souvenir heureux avec son père. Dans ce souvenir, Ulysse lui montre toute la beauté du paysage d'Ithaque et lui propose de rester dans ce souvenir à ses côtés pour l'éternité, puisque dans le futur Ithaque va disparaître.

4.1.4. Jeu social

On peut introduire en jeu une clause de vaudeville : quand on joue une scène avec un seul personnage, même si cela a lieu dans le passé, dans le futur ou dans une dimension parallèle, les autres joueuses ont l'autorisation de faire intervenir leurs personnages. Charge à elles de justifier leur présence. Ce procédé permet que personne ne se sente sur la touche.

Exemple :

Dans Keyboard Cat (Wonderland, AI), un personnage flic est enfermé en prison. Il est appelé au parloir. Un autre joueur annonce que son personnage, collègue du premier, est le gardien qui le conduit au parloir. Le joueur explique cela en disant que son personnage a été dégradé au rang de gardien.

4.1.5. Dialogues entre les formes de jeu

Il convient de rappeler que les formes de jeu tactique, morale, esthétique ou sociale peuvent se confondre à certaines occasions, l'une étant au service de l'autre. Ainsi, le retour à Ithaque dans l'exemple de jeu esthétique amène à un choix moral, la clause de vaudeville dans l'exemple de jeu social permet à une joueuse d'intervenir tactiquement dans une scène dont elle aurait été sinon exclue, etc.



4.2. Mise en place

4.2.1. Quels prérequis pour jouer du vertige logique ?

Dans une scène de vertige logique, les lois habituelles de la causalité sont transgressées.

La personne qui l'initie maximise la réussite de ses effets si :
+ Cette scène est crédible : elle produit du sens pour les joueuses, elle est compréhensible, elle est logique par rapport à l'univers du jeu.
+ Elle informe les autres joueuses des nouvelles lois (ou de l'absence de loi) qui ont cours, ou bien elle leur donne les moyens de les comprendre au fur et à mesure, ou encore elle les informe qu'il y aura des scènes à la logique étrange et les invite à accepter la surprise.
+ Elle les invite à interagir avec cet espace de vertige logique plutôt que d'en être simplement spectatrices. Cela suit une règle de courtoisie rôliste : les joueuses sont libres d'agir, avec la possibilité de faire des choix informés. Si les joueuses interagissent, il y a davantage de jeu, davantage de plaisir.

Le vertige logique peut surgir de façon impromptue si :
+ c'est crédible dans la situation présente ;
+ ou si on explique ce qui se passe durant la scène ;
+ ou si on demande aux joueuses de lâcher prise.

4.2.2. Peut-on faire du vertige logique sans surnaturel ni technologie futuriste ?

C'est possible si l'on se sert du vertige logique pour :
+ illustrer les pensées, les croyances ou les hallucinations d'un personnage ;
+ mettre en scène les hypothèses contradictoires d'une enquête ;
+ ou pour mettre une métaphore ou un commentaire méta en scène et en jeu.

Exemple :

Dans Peste ou Choléra (Les Sauveurs, AI), un personnage est traumatisé par la mort de ses parents. À la fin de l'aventure, il se couche dans son lit, entre ses deux parents morts. Le joueur précise que les parents sont en réalité absents de la scène. Ils sont seulement dans la tête du personnage. Il ne peut se défaire de cette vision et doit littéralement vivre avec... et dormir avec.*

4.2.3. Comment met-on à profit les règles d'un jeu pour faire du vertige logique ?

+ Certains jeux proposent des règles propres à générer du vertige logique. Ainsi, dans un des jeux intitulé *Le Témoignage*, on est souvent amené à mettre en scène son personnage qui raconte ou découvre un événement passé. Et la règle dit qu'il faut jouer cet événement en mélange avec la scène du présent.
+ On peut aussi amener du vertige logique dans un jeu qui n'en prévoit pas en mettant à profit les règles existantes, notamment les mécaniques de conflit. Si deux réalités peuvent interagir, cela veut dire que deux camps peuvent s'affronter par réalités interposées. Autrement dit, en autorisant un jet de dé contre le camp adverse présent dans une autre réalité, on crée du vertige logique.

Exemple :

Dans La Moisissure de l'Oubli (Inflorenza, TE), le gardien du livre s'endort la tête contre son livre sacré. Il rêve que la gardienne du feu brûle son précieux livre dans sa vasque de feu sacré. Le meneur précise que si le livre brûle dans le rêve, il brûlera aussi dans la réalité. Le gardien du livre demande un jet de dé pour sauver son livre en renversant le feu dans le rêve. Le meneur précise que si le feu est détruit dans le rêve, il le sera aussi dans la réalité. Le joueur du gardien du livre endormi réalise alors un jet de dé en opposition avec la joueuse de la gardienne du feu éveillée.

4.2.4. Quel est l'apport du MJ et quel est l'apport des joueuses ?

+ Si le MJ est à l'initiative d'une scène de vertige logique, cela n'a d'intérêt que si les personnages réagissent au lieu d'être simplement spectateurs.
+ On peut attribuer aux personnages le pouvoir de voyager entre les réalités. Les actions des personnages provoquent alors des scènes de vertige logique.
+ Les joueuses peuvent prendre l'initiative de jouer des métaphores, des rêves ou des pensées, ou le MJ peut leur expliquer que c'est possible.
+ Quand le MJ introduit du vertige logique en partie, il va expliquer ses techniques ou ses paradigmes aux joueuses pour qu'elles puissent interagir, prendre leurs propres initiatives de vertige logique, forger de nouvelles techniques.



+ Dans les jeux (avec ou sans MJ) où les joueuses ont la responsabilité de mettre en scène ou de mettre en jeu, tout le monde a la même possibilité d'introduire du vertige logique, toujours en expliquant aux autres.

Exemple :

Dans La Lettre et l'Oiseau (Dragonfly Motel, AI), la partie a commencé par d'autres parties d'échauffement, puis un briefing commun sur les techniques de vertige logique à utiliser, accompagné d'exemples. Lors de la partie, les trois joueurs ont manipulé le vertige logique à armes égales, pour un résultat fluide et harmonieux, sans avoir besoin d'interrompre la partie avec des mises au point en méta-jeu.

4.2.5. Comment doser l'information et la cohérence ?

+ Si les explications manquent, cela peut perdre certaines joueuses, brider leur liberté d'action ou les empêcher de faire des choix informés. Une explication est complète quand on énumère toutes les possibilités d'action des personnages et qu'on demande aux joueuses si elles ont des questions.
+ Si les joueuses sont informées qu'on attend d'elles des interactions avec les autres réalités, elles vont tenter des choses hors de ce qui était prévu comme possible. On peut alors étendre l'interactivité de la scène pour s'adapter à leurs requêtes, ou décliner si on a prévu une scène très cadrée, par exemple un puzzle logique.

Exemple :

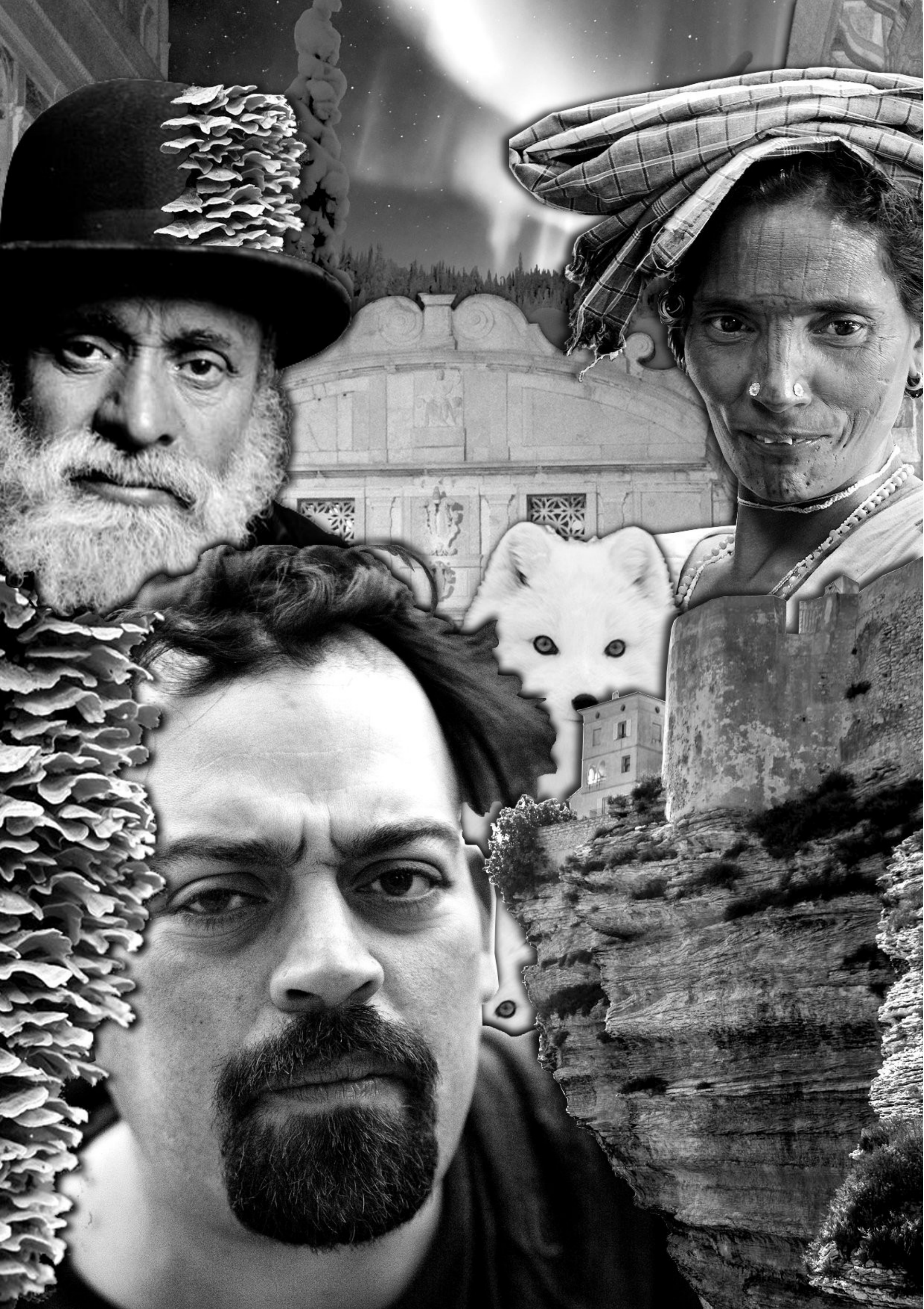
Dans Le Phare Maudit (Marins de Bretagne, TE), les personnages sont sur une île hantée. Un personnage touche un rocher qui porte l'empreinte d'un noyé. Le MJ annonce alors que le personnage entre en transe. Il est projeté dans le passé, dans le corps d'un marin qui vit un naufrage et s'échoue contre ce rocher. Le MJ raconte que le personnage peut maintenant explorer cette version passée de l'île et que, pendant sa transe, il peut aussi dialoguer avec les autres personnages, leur raconter ce qu'il vit et leur demander des conseils. Le personnage explore l'épave du naufrage, puis fait le tour de l'île. Le MJ lui raconte qu'il voit les fantômes des noyés. Le personnage croit bon de les appeler à lui. Un autre joueur émet l'hypothèse que s'il attire les fantômes dans le passé, cela va aussi les attirer dans le présent. Le MJ acquiesce : il n'y avait pas pensé mais il admet que c'est possible. Cet autre joueur annonce alors que son personnage secoue le personnage en transe pour le sortir de là avant qu'il ne commette l'irréparable.*

4.2.6. Faut-il tolérer l'incohérence ?

+ Des techniques de vertige logique employées sans prudence peuvent mener à des paradoxes. Cela arrive par exemple quand les paradigmes ont été mal définis avant de jouer. Ces paradoxes peuvent gêner les joueuses qui recherchent une cohérence narrative et une solidité du monde fictionnel.
+ Pour autant, on peut aussi trouver son plaisir dans ces paradoxes, en considérant qu'ils font partie intégrante de la métaphysique du jeu.
+ Il peut s'avérer plus confortable de lâcher prise du besoin de comprendre, surtout quand les techniques de vertige logique sont nombreuses. Les choses semblent alors contradictoires (et elles le sont sans doute), mais ce sentiment de contradiction est en synchronicité avec ce que ressent le personnage, et donc finalement cela contribue à l'immersion.
+ La règle à mettre en place est la suivante : on accepte qu'une scène contredise ce qui a été dit précédemment. On suit alors davantage les sentiments des personnages et un vague fil rouge narratif plutôt qu'une intrigue et des actions cohérentes de bout en bout. Ce qui fait alors la solidité de l'aventure, c'est la psychologie des personnages plutôt que le récit.
+ Les joueuses font alors agir leurs personnages sans vraiment se préoccuper des conséquences, dans une sensation d'ivresse créative.
+ L'aspect poétique du vertige logique est mis en avant.

Exemple :

*Dans Les Chemins de Compostelle / Venise Mortelle / Au Nord, sous les étoiles silencieuses * (Inflorenza, TE), on se met d'accord pour cumuler la technique de la bascule des réalités, des répétitions, et un jeu sans respect de l'ordre chronologique. En cours de partie, on finit par perdre le fil de la causalité, et à énoncer des faits qui se contredisent. On s'arrête un instant pour en discuter et on résout le problème en décrétant qu'on lâche prise de la cohérence. Les scènes n'ont plus besoin d'être reliées aux précédentes par la causalité. L'ajout de cette technique supplémentaire a permis de poursuivre la partie.*



4.2.7. Comment aborde-t-on le vertige logique dans le contrat social ?

Le contrat social regroupe l'ensemble des consensus formulés ou tacites établis entre les joueuses avant la partie pour la rendre plus confortable et plus ludique. La leçon à tirer de toutes les questions précédentes est qu'il faut se poser la question du vertige logique dès l'établissement du contrat social. Le vertige logique ne plaira pas à tout le monde, ou pas à la même dose, ou pas avec le même besoin d'explication. Certaines joueuses ont besoin d'une solide cohérence narrative, d'autres peuvent s'en passer. Certaines joueuses ont besoin d'une dose importante d'information avant de faire agir leurs personnages, d'autres préfèrent les faire agir dans le flou.

Comment proposer un vertige logique adapté à chaque joueuse ? On résout ce problème par une négociation préalable :
+ Pour du jeu informé, on explique en début de partie l'ensemble des techniques de vertige logique qu'on prévoit, et on précise ce qu'on attend des joueuses.
+ Pour du jeu à la carte, on propose des techniques de vertige logique, on laisse les joueuses faire un tri, statuer sur la fréquence d'emploi des techniques sélectionnées, décider si on augmentera progressivement cette fréquence ou si on reste sur une fréquence stable (forte ou légère). Le jeu à la carte a le mérite de s'adapter au niveau d'expérience des joueuses en matière de vertige logique.
+ Pour du jeu en surprise, on annonce juste à l'avance qu'il y aura du vertige logique, c'est-à-dire des interactions entre les réalités, sans préciser quelles techniques précises sont prévues ni les expliquer au préalable.

On peut aussi éluder le vertige logique au départ et le gérer au fur et à mesure. En cours de jeu, à chaque fois qu'on veut jouer une scène en vertige logique, on adopte une certaine attitude :
+ Pour du jeu en confiance, on explique le principe et on joue la scène.
+ Pour du jeu en négociation permanente, on explique le principe et on demande aux joueuses si elles acceptent de jouer le jeu.
+ Pour du jeu en tutoriel, on joue la scène et on explique le principe en énumérant les actions possibles au fur et à mesure.
+ Pour du jeu en lâcher-prise, on joue la scène sans vraiment expliquer le principe.
+ Pour du jeu en dialogue, on joue la scène sans vraiment expliquer le principe, mais chaque joueuse peut interrompre la séance pour demander des explications ou négocier la façon de jouer.

4.2.8. Comment créer un vertige logique fort ?

Lors de mes tests, j'ai assez rapidement enchaîné les techniques en cascade. La plupart des exemples de cet essai ont été simplifiés par rapport à ce qui s'est vraiment passé en partie. Souvent, c'étaient des maillons d'une cascade de techniques. Je vous invite à lire les comptes-rendus de partie mentionnés dans cet essai pour juger du résultat.

C'est en combinant les techniques de vertige logique qu'on crée de la profondeur, c'est-à-dire un jeu qui se renouvelle.
Ceci se fait pas à pas :
+ Une technique après l'autre.
+ Puis une technique dans l'autre.
+ Puis une cascade de techniques : une technique dans une autre dans une autre...
+ Puis en enchaînant les techniques de plus en plus fréquemment.
+ Puis en masquant le type de technique employé (par exemple en ne précisant jamais si la réalité explorée est un rêve, le passé ou le futur) : cela diminue la logique et amplifie le vertige.
+ À force d'employer les techniques, on finit par développer une forme de pensée magique : le recours au vertige logique devient instinctif.

+ C'est logique quand les joueuses ont reçu assez d'explications et ont des réponses à leurs questions. Elles peuvent interagir en conscience avec le décor, les figurants et les autres personnages.
+ Et c'est vertigineux parce que l'empilement des techniques crée une enivrante perte des repères.

Exemple :

Dans Le Calendrier Lagunaire (Inflorenza Minima, TE), le personnage part à la recherche d'une graine magique. Sa quête le conduit à boire une potion qui l'amène dans un monde inférieur. Il y explore des galeries mais il est surpris par une inondation. L'immersion le projette dans un monde encore plus inférieur. Là, il descend dans un puits qui le conduit à un nouveau monde inférieur, ainsi de suite. Tous ces mondes inférieurs s'avèrent être des flashbacks dynamiques, des flashforwards dynamiques, des vies parallèles ou des répétitions.



5. CONCLUSION

Le vertige logique est une façon de jouer aussi vieille que le jeu de rôle. Mon intention s'est ici limitée à vous présenter mes différentes techniques personnelles, héritées à la fois d'une tradition globale et de ma propre innovation. À chaque fois que je les ai présentées en jeu ou hors-jeu, j'ai senti que les joueuses s'y intéressaient mais avaient besoin que le chemin soit balisé, qu'il s'agisse d'un vertige logique très cohérent et informé ou au contraire très chaotique et symbolique. C'est pour cela que je tenais à vous exposer mes méthodes de mise en place, et aussi montrer la philosophie de jeu qui sous-tend tout le vertige logique. Bien plus qu'un ensemble de techniques, c'est une façon de jouer globale, à la fois aussi surprenante que grisante, qui peut apporter une touche unique à vos parties de jeu de rôle.



6. FICHE PRATIQUE

Mise en place

Pré-requis
Scène crédible par rapport à l'univers de jeu, explications suffisantes, possibilités d'interaction.

Vertige logique sans surnaturel ni technologie futuriste
On illustre les pensées, les croyances ou les hallucinations d'un personnage, ou on met une métaphore ou un commentaire méta en scène et en jeu.

Règles
Automatiser des techniques, ou utiliser les mécaniques de résolution pour permettre des actions en opposition entre deux réalités.

MJ et joueuses
Le MJ doit expliquer les pré-requis pour que les joueuses s'approprient la scène de vertige logique.
Les joueuses peuvent prendre des initiatives de scènes en vertige logique, ou suivre des paradigmes énoncés en avance.

Information et cohérence
Plus d'information = plus de cohérence = plus d'interactions et d'initiatives de la part des joueuses. À moins de jouer en lâcher-prise.

Gérer l'incohérence
Surveiller l'apparition de paradoxes, ou demander aux joueuses de jouer sans tenir compte de ce qui a été dit précédemment.

Contrat social
Jeu informé : on explique tout au début.
Jeu à la carte : on explique les possibilités, et les joueuses trient.
Jeu en surprise : on prévient juste qu'il y aura du vertige logique.
Jeu en confiance : avant chaque scène de vertige logique, on explique le principe.
Jeu en négociation permanente : avant chaque scène, on demande la permission.
Jeu en tutoriel : on joue la scène et on explique le principe au fur et à mesure.
Jeu en lâcher-prise : on joue la scène sans vraiment expliquer le principe.
Jeu en dialogue : chaque joueuse peut interrompre pour interroger ou négocier.

Créer un vertige logique fort
Une technique après l'autre, puis une technique dans l'autre, puis une cascade de techniques, puis accélérer la cadence, puis cesser de nommer les techniques.

Jeu tactique
On propose aux joueuses de relever des défis dans une logique spatio-temporelle chaotique qu'il va falloir déchiffrer.

Jeu moral
On met l'accent sur un dilemme moral par des effets de mise en scène et de mise en jeu propres au vertige logique.

Jeu esthétique
On magnifie des scènes tactiques, morales ou sociales. On se permet de jouer des scènes qui seraient interdites si on respectait la cohérence.

Jeu social
Clause de vaudeville : les personnages peuvent intervenir dans n'importe quelle scène, charge aux joueuses de justifier leur présence.

Techniques

T1. L'ESPACE

Un récipient-monde
Un récipient comme porte d'entrée pour un monde symbolique. Mettre en place la symbolique, offrir une opportunité de rentrer dans le récipient-monde.
Ambiance onirique, point de passage concret entre les mondes.

Un lieu comme sas entre les mondes
Un lieu clos fait office de pivot entre les mondes. Mettre en place la symbolique, définir comment actionner le sas. Faire du passage entre deux mondes une épreuve à part entière.

Juxtaposition des mondes
Deux mondes tronqués communiquent par une cloison. Définir la nature de la cloison et ce qu'on sait du monde derrière. Chaque monde tronqué a un rôle, les personnages ont quelque chose à y accomplir.

Des mondes en cascade

Plusieurs réalités, réparties en étages. On voyage de l'une vers l'autre dans un sens précis. Définir l'ordre des réalités, les interactions possibles d'une réalité à une autre, la réalité de départ. Créer un donjon-multivers vertigineux.

La bascule des réalités

Le monde se transforme, et avec lui les personnages et leur passé. On conserve une même histoire malgré la bascule. On met en valeur une intrigue au thème universel.

Réalité augmentée

Le monde parallèle se réduit à un décor ou à un figurant qui s'incruste dans la réalité. Le personnage doit comprendre la nature de cette augmentation, puis interagir avec elle. Une couche d'information devient un véritable élément de jeu avec lequel interagir.

T2. LE TEMPS

Flashbacks dynamiques

Un personnage se remémore un épisode de son passé. On en fait un décor de jeu actionnable. Déterminer les éléments du passé invariants. Tout le reste peut changer selon les actions du personnage du passé, possédé par le personnage du présent. Un jeu d'ironie dramatique ou de mise en abyme.

Souvenirs interactifs

Un personnage joue un flashback dynamique, les autres commentent et lui font des requêtes. Tout ce qui est joué dans le flashback est su des personnages restés dans le présent. Cette mise en abyme permet de garder toute l'équipe dans le jeu.

Espionner le passé

Un personnage explore une scène du passé dont il était absent. Le personnage est en embuscade dans ce passé qu'il visite. Les personnes du passé peuvent le repérer. Une forme de jeu d'enquête où l'espion doit être discret ou affronter les conséquences.

Flashforwards dynamiques

Un personnage peut être projeté dans un futur possible afin d'explorer les conséquences de ses choix. Au lieu d'être une cinématique, ce futur est une scène jouable. C'est une forme de jeu d'enquête et une façon de jouer des scènes qui seraient interdites sinon.

Flashforwards en cascade

Le personnage joue dans l'ordre chronologique mais peut revenir en arrière s'il regrette les conséquences de ses choix. À chaque saut dans le futur, on demande à la joueuse si elle valide les actions du personnage avant de sauter plus loin. Cela permet d'explorer des vies possibles ou de valoriser la détermination d'un personnage.

Temps suspendu

On joue un instantané. Tout est figé dans la scène. Les joueuses se concentrent sur la description des choses et des sensations et peuvent faire dialoguer leurs personnages. On met en valeur l'émotion d'un instant.

Temps accéléré et temps ralenti

Les personnages s'affranchissent des propriétés habituelles du temps. Ils peuvent en quelques minutes faire une action qui prendrait des années, mais cela a des conséquences. On fait cohabiter plusieurs lignes temporelles et on crée un sentiment de puissance du personnage.

T3. LE RÉCIT

Mélanger passé et présent, récit et réel

Quand une personne raconte un récit, on peut l'explorer comme lorsqu'on espionne le passé. Bien présenter le récit comme un lieu, expliquer les possibilités et les rôles des personnages. Le récit cesse d'être une cinématique pour devenir un espace jouable.

Aventures en cascade

On descend de récit en récit à l'infini. On amène des situations où un personnage ou un figurant va entamer un récit, et on descend dedans ou on interagit avec. C'est à la fois un procédé de mise en abyme et une expérience de vertige logique profond.

T4. LA PERCEPTION

Le jeu en solipsisme

Chaque personnage a son monde subjectif, on peut faire cohabiter plusieurs mondes. Les mondes subjectifs dialoguent par le commentaire des joueuses. On joue ainsi des scènes qui nous seraient interdites si le groupe s'était coordonné.

Percer le voile de la réalité

La réalité décrite par le MJ ou les autres joueuses est un mensonge. Les joueuses doivent enquêter pour savoir ce qui se passe vraiment alors qu'il leur est impossible de faire confiance aux sens de leurs personnages. C'est une forme de jeu à secrets à base de tests de folies, de psychologie ou de perception.

Des réalités mensongères

Les personnages visitent une autre réalité, mais celle-ci est loin d'être fiable. On peut combiner ce biais de perception avec une autre technique de vertige logique. C'est une forme de jeu d'enquête sur la nature de la vérité et de la réalité.

À la recherche de la réalité

À force de voyager de simulations en simulations, les personnages ignorent quelle est la vraie réalité. Les personnages peuvent tenter de faire le chemin arrière pour retrouver la réalité initiale, si elle existe. C'est une cascade de techniques qui crée un vertige logique fort.

Réalités intimes

Les personnages ont accès à des mondes qui reflètent leur propre psyché ou sont bâtis à partir d'elle. Ces réalités intimes font partie du personnage ou alors les personnages les créent de toutes pièces. On peut ainsi explorer le monde intérieur des personnages, et modifier leur psyché.

T5. LES POSSIBLES

Vies parallèles

Les personnages sont plongés dans une vie parallèle, un « et si ? » intime. Ils possèdent le corps de leur alter ego dans cette vie parallèle. C'est la brique de base pour concevoir une vie possible comme un espace.

Collision de vies parallèles

Les deux vies parallèles coexistent en même temps et communiquent. Cette fois-ci, on ne possède plus son alter ego, on peut le rencontrer et interagir avec lui. C'est à la fois une façon profonde d'interroger les possibles et de faire interagir des espaces.

Répétitions

Au lieu de se limiter à une seule version d'une scène, on la joue dans plusieurs versions différentes. On passe à la scène suivante par un effet de montage qui s'affranchit de l'obligation de cohérence. L'intérêt est de jouer des versions sans les discriminer, ou au contraire de soumettre un choix de vie au personnage.

Agir sans agir

Le personnage est incapable d'agir mais peut explorer des vies possibles ou interagir avec les réalités par images mentales. Pour faire agir son personnage, la joueuse n'a que des scènes de vertige logique pour recours. Cette situation est un prétexte rêvé pour justifier une cascade de techniques de vertige logique.

Jouer une métaphore

On amplifie une figure de style pour en faire une scène jouable à part entière. En jouant la figure de style, on donne l'occasion au personnage de prendre un choix décisif. Cela valorise les instants de dilemme ou de poésie.



7. LE JEU DE CARTES DU VERTIGE LOGIQUE

RÉCIPIENT-MONDE Mettez en place une symbolique à laquelle une réalité sera rattachée. Introduisez un récipient qui devient une porte d'entrée vers ce monde symbolique, et offrez une opportunité d'y entrer.	**JUXTAPOSITION DES MONDES** Deux mondes tronqués communiquent par une cloison. Définissez la nature de la cloison et ce qu'on sait du monde derrière. Chaque monde tronqué a un rôle, les personnages ont quelque chose à y accomplir.	**MONDES EN CASCADE** Créez un donjon-multivers de la sorte : Définissez une réalité de départ, qui constitue un « étage », imaginez d'autres réalités qui constituent d'autres étages, tracez les voies de communications possibles entre ces étages et définissez quelles sont les interactions possibles.
BASCULE DES RÉALITÉS La réalité mute pour devenir une nouvelle réalité. Les personnages restent les mêmes, mais leur apparence et leur passé prennent la teinte de la nouvelle réalité. Continuez à jouer la même intrigue, juste avec une teinte différente.	**RÉALITÉ AUGMENTÉE** Incrustez dans la réalité des figurants ou des décors venus d'une autre réalité. Seul certains personnages ou figurants peuvent les voir ou interagir avec eux, parce qu'ils ont un lien personnel avec la réalité « incrustée ».	**FLASHBACK DYNAMIQUE** Un personnage se remémore un épisode de son passé, qui prend la forme d'une réalité à explorer. Déterminez les éléments invariants de ce passé. Tout le reste peut changer selon les actions du personnage du passé, possédé par le personnage du présent.
SOUVENIRS INTERACTIFS Un personnage interagit avec son passé. Les autres peuvent observer, commenter, et dialoguer avec lui.	**ESPIONNAGE DU PASSÉ** Un personnage explore une scène du passé dont il était absent. Il est en embuscade dans ce passé qu'il visite. Les personnes du passé peuvent le repérer. Leurs alter ego du présent se souviendront alors d'avoir croisé le personnage.	**FLASHFORWARD DYNAMIQUE** Un personnage explore un destin possible, déterminé par un choix qu'il aurait pris. Il peut interagir avec ce futur, notamment pour comprendre les conséquences exactes de son choix.

FLASHFORWARDS EN CASCADE Le personnage agit dans l'ordre chronologique mais peut revenir en arrière s'il regrette les conséquences de ses choix. À chaque saut dans le futur, la joueuse doit valider les actions du personnage avant de sauter plus loin.	**TEMPS SUSPENDU** Jouez une scène figée dans le temps. Concentrez-vous sur la description des choses, des sensations et des émotions (permettez-vous éventuellement des micro-boucles pour évoquer les sons, le toucher...) Les personnages peuvent dialoguer entre eux par télépathie.	**TEMPS ACCÉLÉRÉ ET TEMPS RALENTI** Certains personnages peuvent accéder à une version de la réalité où le temps s'écoule différemment : ils peuvent alors accomplir en quelques minutes une action qui prendrait des années, mais cela a des conséquences.
AVENTURE DANS UN RÉCIT Une personne raconte un récit (une anecdote du passé ou une fiction), qu'on peut explorer et avec qui on peut interagir. Présentez bien le récit comme une réalité, expliquez les possibilités et les rôles des personnages.	**AVENTURES GIGOGNES** Une personne raconte un récit, dont on fait une réalité, on peut interagir avec ou descendre à l'intérieur. À l'intérieur de ce récit, une personne raconte un nouveau récit, et ainsi de suite.	**SOLIPSISME** Chaque personnage voit la réalité d'une façon subtilement différente. Les commentaires des joueuses permettent de comparer ces réalités. Une action entreprise par un personnage peut avoir un effet différent dans sa réalité et dans celle d'un autre personnage.
PERCER LE VOILE Les personnages vivent dans une réalité mensongère et ne peuvent faire confiance à leurs sens. Ils doivent enquêter pour découvrir à quoi ressemble la vraie réalité.	**RÉALITÉS MENSONGÈRES** Les personnages visitent une autre réalité (le passé, le futur, une vie possible, un souvenir, un récit) censée leur apporter des informations. Mais ces réalités ne sont pas fiables, elles sont truquées. Les personnages doivent mener l'enquête pour démêler le vrai du faux.	**À LA RECHERCHE DU RÉEL** Les personnages voyagent de de simulations en simulations. Ils réalisent qu'ils ne sont pas sûrs de savoir quelle réalité est la réalité de départ (ni même s'ils l'ont déjà foulée récemment). Ils parcourent à nouveau les réalités à la recherche de la vraie.

RÉALITÉS INTIMES	VIES PARALLÈLES	COLLISION DE VIES PARALLÈLES
Les personnages ont accès à des mondes qui reflètent leur propre psyché ou qui sont bâtis à partir de leur psyché. On peut explorer et interagir avec ces réalités intimes, ce qui un impact sur la psyché du personnage.	Les personnages sont plongés dans une vie parallèle, un « et si ? » intime. Ils possèdent le corps de leur alter ego dans cette vie parallèle qu'ils peuvent explorer et modifier.	Les personnages ont deux vies parallèles, inscrite dans des réalités qui communiquent. Les personnages résident dans une de ces vies parallèles, et leurs alter ego dans l'autre : ils peuvent se déplacer de réalité en réalité, se rencontrer, interagir.
RÉPÉTITIONS	**AGIR SANS AGIR**	**MÉTAPHORE JOUABLE**
Jouez la même scène plusieurs fois de suite, avec des issues différentes. Après les avoir jouées, choisissez la version qui a vraiment eu lieu, ou poursuivez en conservant toutes ces possibilités.	Un personnage est incapable d'agir mais peut explorer des vies possibles ou interagir avec les réalités par images mentales. Pour faire agir son personnage, la joueuse n'a que des scènes de vertige logique pour recours.	Amplifiez une comparaison, une métaphore ou autre figure de style en en faisant une réalité jouable à part entière. En jouant dans cette réalité, le personnage a l'occasion de prendre un choix décisif pour la réalité de départ.

Retrouvez une version imprimable du jeu de cartes sur :
https://outsiderart.blog/catalogue/jouer-le-vertige-logique/

8. CRÉDITS

+ Ce texte de Thomas Munier est dans le domaine public.

+ Cet essai a servi de support à la conférence *Jouer le Vertige Logique* donnée à la Convention Orc'Idée, à Lausanne, le 11 février 2017.

+ Sentez-vous libre de partager vos propres techniques de vertige logique sur la page dédiée au livre. https://outsiderart.blog/catalogue/jouer-le-vertige-logique/

+ Un grand merci à toute l'équipe de relecture :
Mathieu Baiget, Michaël Burow, Yoann Calamai, Daniel Danjean, Emmanuël Hennebert, Arjuna Khan, Peggy Landreal, Colin Niaudet, Gherhartd Sildoenfein, Valentin T., Pierre V.

+ Polices de caractère (gratuites pour un usage non commercial) :
Arial, Day Roman, OldnewspaperTypes, Powderfinger Type.

+ Images-sources pour les photomontages :
Licence Creative Commons Attribution / Pas d'usage commercial :
Jasmic;angusmcdiarmid;bbc world service;Brandon Christopher Warren;bru_ca;Buckobeck;cdw9;Claudine Lamothe;coal miki;De3P-photographer;dremsen;dsevilla;exit78;fossilmike;green.thumbs;Herr Olsen;iandavid;jaydoubleyougee;juliana pozzati;julochka;kelly karnesky;kpauli;kshuyler;leanda;Leandro Mocca;lil'stu;lockacid;lorenzoclick;maiaibing2000;man under stress;michael flick;Mike Kempenich;miradortigre;niriel;PacificKlaus;pareerica;paul+photos moody;pcgn7;Phil Mclver;plashing vole;practicalowl;Pro-zak;publicenergy;quasimondo;rifqui dahlgren;Rita Willaert;road less trvled;robert sonart;RubioBuitrago;RwhiteSell;ryanne { trimmed reality };sheenyie;smila4;TheoJunior;thomas fisher rare book library;thomas hawk;Travis S;verlaten;Vince O'Sullivan;Vincent H;visit finland;wellsandlaurence;Yureiko
Licence Creative Commons Attribution, Partage selon les conditions initiales :
Granbergs Nya Aktiebolag ; Sophus Tromholt ; Thomas Pruss ; Thor
Domaine public :
Costica Acsinte ; Collection of old photos ; Sam Droege ; Florida Memory ; Lewis Hickes ; Charlie Schmidt ; WD 45
Par courtoisie :
Raphaël Maître, Antoine Nobilet

9. REMERCIEMENTS

Merci d'avoir acquis ce livre, quel que soit le format !

Je suis à votre écoute pour tout retour de lecture et pour toute suggestion concernant les nouveautés que je pourrais vous proposer. Dans une plus large mesure, je suis à votre service.

Si vous lisez ou jouez, sentez-vous libre de faire un retour public sur votre page personnelle, votre blog ou votre forum préféré. Je vous en serai reconnaissant.

Vous pouvez retrouver mon folklore personnel et mes articles sur la créativité, avec de nombreux invités, sur le blog Outsider :
https://outsiderart.blog/

Si vous souhaitez soutenir ma démarche d'une façon ou d'une autre, je vous invite à consulter cet article : https://outsiderart.blog/donner/

Retrouvez encore plus d'information avec Outsider daily, tous les jours sur facebook et sur twitter :

http://www.facebook.com/folkloreoutsider

Twitter : @Outsider_Daily

Sincèrement,

Thomas Munier

10. AUTRES LIVRES ET JEUX

Jeu de rôle, aides de jeu :

Musiques Sombres pour Jeux de Rôle
Pour draper un voile de terreur sur les moments horrifiques de vos séances.

Jeu de rôle :

Millevaux Sombre
Le supplément post-apocalyptique, forestier et sludgecore pour Sombre.

Inflorenza
Héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux.

S'échapper des Faubourgs
Un cauchemar de poche dans une banlieue hallucinée.

Dragonfly Motel
Un jeu-mirage pour voyageurs imprudents.

Psychomeurtre
Les meilleurs des profilers contre les pire des serial killers.

Inflorenza Minima
Contes cruels dans la forêt de Millevaux.

Cœlacanthes
L'abomination forestière et cauchemardesque.

Livres d'univers :

Millevaux : Civilisation
Sociétés, anarchies et solitudes, l'homme face à sa bestialité dans la forêt.

Romans :

La Guerre en Silence
Un folklore urbain, une histoire d'amour, un thriller conspirationniste.

Hors de la Chair
Terrorisme spectral dans le labyrinthe urbain de la superstition.